

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa usia prasekola merupakan periode emas bagi perkembangan anak. Periode emas ini sekaligus merupakan periode paling kritis bagi anak karena perlakuan yang didapat pada periode ini cenderung bertahan dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga dewasa. Periode ini hanya datang sekali dan tidak dapat ditunda kehadirannya, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluang untuk mengoptimalkannya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan berbagai keterampilan anak terutama pada perilaku prososial, pada usia ini sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya (Mutiah, 2010).

Di antara berbagai aspek yang perlu dikembangkan pada masa usia dini ini adalah aspek sosial yang di dalamnya terdapat perilaku prososial. Karena pada masa ini anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada masa yang akan datang (Sumanto, 2013). Oleh karena kematangan sosial selama masa kanak-kanak berperan bagi prestasi akademis dikemudian hari, banyak ahli perkembangan mengatakan bahwa kesiapan memasuki sekolah selanjutnya tidak seharusnya hanya dinilai dari sisi keterampilan akademis, tetapi dari keterampilan sosial (Berk, 2012).

waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain (Mar'at, 2012).

Adapun alasan peneliti memilih TK Islam Mesjid Raya sebagai tempat penelitian karena di TK Islam Mesjid Raya ini masih belum menerapkan metode bermain pada area drama yaitu bermain peran atau bermain pura-pura, khususnya untuk mengembangkan perilaku prososial anak. Aktivitas pembelajarannya masih banyak ditekankan pada segi akademis dan seringkali menggunakan metode tanya jawab atau ceramah yang dimana guru yang lebih banyak berperan aktif. Sehingga metode bermain peran masih sangat jarang diterapkan pada anak di TK ini.

Permainan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu bermain pura-pura (*Pretend Play*). Alasan peneliti memilih *pretend play*, karena permainan pura-pura ini termasuk kedalam bermain peran sosio drama, sebagaimana yang dikatakan Piaget bahwa jenis permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah permainan sandiwara (Papalia dkk, 2008). Pada *pretend play* memberikan kesempatan bagi anak untuk bisa saling berinteraksi dengan anak yang lainnya dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dengan begitu anak dapat mengembangkan perilaku prososialnya. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Suminar, (2009) yaitu, *pretend play* ini efektif dalam membangun karakter anak, ketika seorang anak melakukan *pretend play* berarti anak melakukan upaya representasi simbol, meta kognisi dan empati. Dasar perilaku-perilaku tersebut dapat digunakan sebagai acuan pengembangan perilaku prososial anak.

Pretend play merupakan salah satu jenis permainan aktif yang dilakukan secara berpura-pura yang dilakukan anak-anak. *Pretend play* lebih memfokuskan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada bermain peran yang menekankan pada penggunaan alat-alat permainan, misalnya permainan sekolah, pasar dan belanja, kemah, dan perjalanan, dokter dan rumah sakit, dan lain-lain (Purwandari, 2005). Kapasitas yang luar biasa yang tersembunyi dalam narasi permainan pura-pura anak-anak atas pengambilan peran, menyeimbangkan peran sosial, metakognisi, menguji perbedaan antara realitas dan pura-pura (Santrock, 2011).

Bentuk kegiatan bermain pura-pura merupakan cermin budaya masyarakat disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terulang dalam kegiatan bermain pura-pura tersebut. Dengan anak melakukan kegiatan bermain peran atau bermain pura-pura, perilaku prososial pada anak akan tumbuh dan masuk ke dalam diri anak dan melihat keadaan dari sisi orang lain, seolah-olah ia adalah orang itu. Vygotsky (Suminar, 2009) menyatakan bahwa jenis permainan pura-pura (*Pretend Play*) memungkinkan anak dapat memberikan arti terhadap obyek dan perilaku, sehingga akan berkembang representasi simbol, yaitu anak dapat memberikan simbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkan, dengan kemampuan ini anak akan memahami bagaimana reaksi orang lain dan apa yang harus dilakukan untuk mengimbangi reaksi orang lain.

Metode *pretend play* dapat memberikan anak pengetahuan mengenai perilaku prososial dengan cara yang menyenangkan, yaitu melalui bermain pura-pura. Anak bermain dan berinteraksi dengan teman dan kelompok bermain menggunakan pengalaman sebelumnya untuk berperilaku pura-pura sebagai orang lain. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang ”Pengaruh Pretend Play Terhadap Perilaku *Prosocial Anak Prasekolah*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode *Pretend Play* dapat mempengaruhi perilaku prososial anak prasekolah?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh *Pretend Play* terhadap perilaku prososial anak prasekolah di TK Islam Mesjid Raya Pasir Pengaraian.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan metode *Pretend Play* untuk memberikan pengaruh terhadap perilaku prososial anak prasekolah atau anak yang berada pada masa kanak-kanak awal dan mengikuti jalur pendidikan formal yaitu taman kanak-kanak. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Mesjid Raya yang berada di kota Pasir Pengaraian. Anak yang berada pada tahap perkembangan masa kanak-kanak awal memiliki tugas perkembangan yang harus diselesaikan agar dapat memasuki tahapan perkembangan selanjutnya dengan baik.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perilaku prososial merupakan aktivitas anak, cara anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga, anak dapat diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya. Penelitian yang terkait dengan penelitian penulis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tritjahjo Danny S, Y.Windrawanto (2013) dengan judul “Pembinaan model *Pretend play* dalam pembinaan karakter pada anak-anak Pemulung dikota salatiga”. Penelitian ini bertujuan untuk pembinaan karakter pada anak-anak dengan pembinaan model *Pretend Play*. Hasil penelitian ini yaitu, berdasarkan hasil analisis pelaksanaan sesi pelatihan *pretend paly* karakter anak pemulung telah terbina yakni dengan terwujudnya sikap dan perilaku berupa kreativitas, serius, kerja keras, tertib, terbuka, mandiri, sabar, bersahabat, berkomunikasi, saling perhatian, saling membantu, dan lain-lain. Sedangkan penelitian penulis, dilakukan untuk melihat pengaruh metode *Pretend Play* terhadap perilaku prososial anak prasekolah.
2. Dewi Retno Suminar (2009) dengan judul “membangun karakter anak melalui *Pretend Play*”. Penelitian ini bertujuan apakah *Pretend Play* dapat pengembangan karakter anak. Jumlah subjek dalam penelitian ini seluruh orang tua murid dan murid TK Baptis Setia Bakti Kediri yang berjumlah masing-masing 38 orang. Hasil dari penelitian ini efektif dalam memmbangun karakter anak, ketika seorang anak melakukan pretend play berarti anak melakukan upaya representasi simbol, meta kognisi dan empati. Dasar perilaku-perilaku tersebut dapat digunakan sebagai acuan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengembangan pribadi seorang anak. Perbedaan dari penelitian ini yaitu variable terikatnya membangun karakter anak sedangkan variable terikat penelitian dari peneliti yaitu perilaku prososial anak prasekolah. Subjek penelitian dari Retno Suminar adalah 38 orang tua murid dan murid TK sedangkan peneliti hanya mengambil murid TK sebagai subjek. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama memiliki variable bebas *Pretend Play*.

3. Sita Alfiah dan Wisjnu Martani (2015) dengan judul “Validasi Modul Bermain Peran “Aku Sayang Kawan” untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan apakah modul bermain “Aku Sayang Kawan” dapat meningkatkan pengetahuan perilaku prososial pada anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan Metode eksperimen. Jumlah subjek dalam penelitian ini 24 orang anak. Hasil dari penelitian ini yaitu modul bermain peran “Aku Sayang Kawan” mampu meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini. Perbedaan dari penelitian ini yaitu variable bebasnya yaitu menggunakan modul bermain “Aku Sayang Kawan” sedangkan penelitian dari peneliti yaitu menggunakan metode bermain pura-pura (*Pretend Play*).
4. Melina Lestari, Tenny Septiani Rachman dan Dhova Shahroza (2014) dengan judul “program bimbingan untuk pengembangan perilaku prososial anak usia dini melalui metode dongeng”. Penelitian ini bertujuan apakah metode dongeng dapat mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan Penelitian ini menggunakan pendekatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah 15 orang siswa kelas B RA. Suhayah Kampung Melayu Jakarta Timur. Hasil dari penelitian ini Untuk mengembangkan perilaku prososial anak memerlukan media dan metoda yang tepat, ideal serta efektif, dan metode yang tepat adalah melalui dongeng. Perbedaan dari penelitian ini yaitu variabel bebasnya yaitu menggunakan metode dongeng, sedangkan variabel bebas dari penelitian ini yaitu menggunakan metode bermain pura-pura (*Pretend Play*). Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama memiliki variable terikat tentang perilaku prososial pada anak.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan, terutama bagi psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan dengan memberikan data hasil penelitian ilmiah mengenai pengaruh metode *Pretend Play* terhadap perilaku prososial anak prasekolah.
2. Manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi kepada orangtua dan lembaga pendidikan anak tentang pentingnya menstimulasi perilaku prososial anak.